

Pengaruh Pembelajaran Permainan *Slag Ball* Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Siswa**PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN *SLAG BALL* TERHADAP PEMBENTUKAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA****Muhammad Yusuf Nasyir*, Sasminta Christina Yuli Hartati**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*muhammadnasyir@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permainan merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), yang di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter seperti disiplin, jujur, kerja sama, percaya diri, sportif, dan tanggung jawab. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran permainan *slag ball* terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen murni (*true experiment*) dengan pendekatan deskriptif. Desain penelitian ini masuk dalam kategori *Repeat-Treatment Design*. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, ada pengaruh pembelajaran permainan *slag ball* dalam membentuk nilai-nilai karakter siswa di SMA Negeri 1 Puri. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan dari aspek disiplin 32.36 %, kejujuran 17.64 %, kerja sama 32.36 %, percaya diri 32.35 %, sportif 100 %, dan tanggung jawab 47,06 %.

Kata Kunci: permainan kecil, nilai-nilai karakter**Abstract**

Slag ball game is one of the activities in physical education. It embodies several positive values such as discipline, honesty, cooperation, confidence, sportsmanship, and responsibility. This study was conducted to find out whether there is an effect of learning slag ball game on the formation of student character in physical education class in grade XI students of Public Senior High School 1 Puri Mojokerto. The research was a true experiment research with a descriptive approach. This research design includes the Repeat Treatment Design category. Based on the results of data analysis, it is evident that learning slag ball game shapes the character of the students in Public Senior High School 1 Puri Mojokerto. It can be seen from the statistical analysis where there are increases in discipline (32.36%), honesty (17.64%), cooperation (32.36%), confidence (32.35%), sportsmanship (100%), and responsibility (47.06%).

Keyword: small game, positive of character**PENDAHULUAN**

Pendidikan nasional menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 adalah suatu proses untuk mewujudkan suasana belajar siswa secara aktif yang terorganisir untuk mengembangkan kemampuan diri agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan jasmani memiliki fungsi dalam pembentukan manusia melalui aktivitas fisik yang mampu menjadikan awal mulainya kesehatan, supaya jasmani badannya cukup kuat dan tenaganya cukup terlatih serta meningkatkan keterampilan siswa untuk berolahraga sehingga berperilaku moral dan berintelektual.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 22 Januari 2019 dengan Bapak Bachrudin Hadi Santoso, S.Pd sebagai guru PJOK di SMAN 1 Puri Mojokerto berjalan tidak maksimal dengan adanya permasalahan yaitu metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik sehingga berdampak kepada siswa kurang memperhatikan, kurangnya kedisiplinan peserta didik saat mengikuti pembelajaran PJOK, dalam beberapa proses pembelajaran nilai karakter siswa dilihat masih begitu kurang baik. Masih banyak siswa yang tidak serius dalam pelaksanaan pembelajaran seperti tidak menghargai siswa lain yang tertib, kurangnya kerja sama pada saat pelaksanaan pembelajaran kurang sportif pada saat pelaksanaan dengan tidak mematuhi peraturan permainan. Menurut Kamaruddin (2012: 224), pembangunan karakter adalah bagian penting dari

kinerja pendidikan. Karakter adalah kepribadian yang melekat dalam diri seseorang karakter bangsa butuh waktu lama dan harus dilakukan terus menerus. Pemerintah kita, diwakili oleh Departemen Pendidikan Nasional tanpa henti berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, tetapi tidak semuanya berhasil, terutama Indonesia menghasilkan karakter manusia. Doty (2006: 6) menjelaskan bahwa, karakter dapat diajarkan dan dipelajari dalam lingkungan olahraga. Pengalaman pada proses tersebut dapat membangun karakter, tetapi hanya berlaku jika lingkungan bersifat terstruktur dan tujuan yang dinyatakan dan direncanakan adalah untuk kepentingan membangun nilai karakter itu sendiri. Lingkungan semacam ini harus melibatkan semua individu (guru, pelatih, administrasi, orang tua, dan peserta didik) yang merupakan pemegang kepentingan dalam ruang lingkup olahraga. Menurut Novianti (2017: 255) literatur terbaru telah menunjukkan bahwa pendidikan karakter di perguruan tinggi atau pendidikan tinggi sama pentingnya dengan yang ada di tingkat sekolah di bawahnya. Untuk menerapkan pembangunan karakter dan perubahan karakter guru PJOK dapat menerapkannya di dalam pembelajaran dengan pendekatan melalui permainan. Menurut Hartati, dkk. (2013: 1) bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. Memang, istilah bermain lebih melekat dalam kehidupan anak-anak, namun bukan berarti orang dewasa tidak membutuhkan itu. Dalam hal ini adalah peserta didik. Menurut Darmansyah (2014: 189), pendidikan karakter kini menjadi isu sentral yang dibahas pada tingkat pendidikan. Pemerintah melalui lembaga-lembaga yang relevan melakukan hal ini menjadi prioritas, karena merupakan salah satu dari beberapa pil penting dari negara ini. Menurut Laal & Laal (2012: 1562), pembelajaran adalah proses untuk menyadari kerangka acuan di mana kita berpikir, merasakan, dan bertindak, menjadi kritis terhadap kecukupannya dengan sadar dari mana asalnya. Terkait proses pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik dengan beberapa kompetensi dasar yang sudah terlaksana, ada salah satu KD tentang aktivitas permainan dan olahraga, permainan *slag ball* merupakan permainan yang tergolong sederhana dan mudah dalam pengaplikasiannya serta belum pernah diberikan dalam pembelajaran sehingga sangat tepat jika permainan ini diberikan pada saat pembelajaran di sekolah, dasar utamanya diberikannya permainan ini yaitu untuk membentuk nilai-nilai karakter seperti

(saling menghargai, kerja sama, tidak kenal lelah/pantang menyerah, dan bersahabat, sportivitas, jujur dan seterusnya) pada saat siswa melakukan lemparan kepada tim lawan, yang mana tugas ini memerlukan teman untuk bisa melaksanakan tugas dengan baik dan pukulan yang dilakukan oleh pemukul, berlari menuju *honk* dengan memperhatikan garis batas berlari dan hinggap di beberapa pos (*honk*) juga memerlukan panduan teman satu tim untuk memandu apakah pelari harus berhenti atau berlari menuju *honk* berikutnya, dan mematikan bola dengan berbagai cara termasuk mengoper bola hingga sampai kepada pembakar bola, kemudian berganti regu, dengan karakteristik permainan yang menggunakan lapangan dan bola dan peraturan bermain yang tergolong mudah dan berbeda dengan kebanyakan permainan pada umumnya dan didasari rasa senang pada saat pelaksanaan permainan ini, diharapkan nilai-nilai karakter pada siswa akan meningkat dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran permainan *slag ball* terhadap nilai-nilai karakter siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Sedangkan desain penelitiannya menggunakan *repeat-treatment design*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yang terbagi 11 kelas dengan jumlah keseluruhan 374 siswa. Teknik pengambilan untuk menentukan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu yang dipilih bukan individu, melainkan suatu kelompok atau area (Maksum, 2018: 68). Untuk sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X IPS 4 dan XI Bahasa. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 pertemuan dengan menggunakan instrumen tes melalui analisis video pembelajaran yang dilakukan pada saat Pada berlangsung. Analisis data menggunakan perhitungan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil perhitungan statistik yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil data sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Hasil Pengamatan Kelompok Eksperimen (XI IPS 4)

No	Nilai Karakter	Indikator	Pertemuan			
			1	2	3	4
1	Disiplin	Hadir tepat waktu	34	34	32	30
2	Jujur	tidak melanggar	22	25	27	28
3	Kerja sama	Melakukan diskusi	12	18	22	23
4	Percaya Diri	Berperan aktif	10	16	19	21
5	Sportif	Menghargai kemenangan dan kekalahan	34	34	34	34
6	Tanggung Jawab	Mendapatkan poin	8	16	19	24

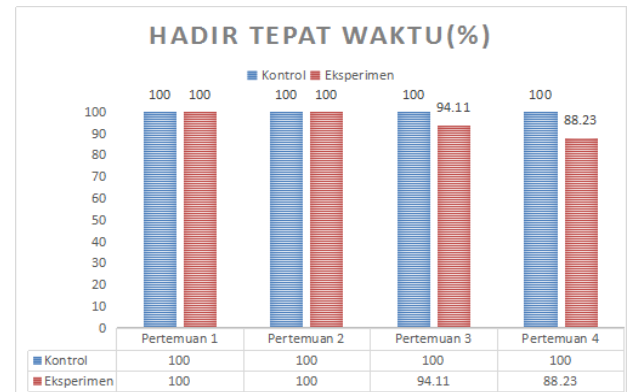
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari keenam nilai-nilai karakter tersebut ada perbedaan nilai-nilai yang dilakukan oleh siswa. Untuk nilai-nilai karakter yang paling tinggi yaitu nilai karakter sportif dan disiplin. Sedangkan nilai yang terendah yaitu nilai kerjasama.

Tabel 2. Nilai Hasil Pengamatan Kelompok Kontrol (XI BAHASA)

No	Nilai Karakter	Indikator	Pertemuan			
			1	2	3	4
1	Disiplin	Hadir tepat waktu	34	34	32	30
2	Jujur	Tidak melanggar	22	25	27	28
3	Kerja sama	Melakukan diskusi	12	18	22	23
4	Percaya Diri	Berperan aktif	10	16	19	21
5	Sportif	Menghargai kemenangan dan kekalahan	34	34	34	34
6	Tanggung Jawab	Mendapatkan poin	8	16	19	24

Sedangkan dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari keenam nilai-nilai karakter tersebut ada perbedaan nilai-nilai yang dilakukan oleh siswa. Untuk nilai-nilai karakter yang paling tinggi yaitu nilai karakter sportif dan disiplin. Sedangkan nilai yang terendah yaitu nilai kerjasama.

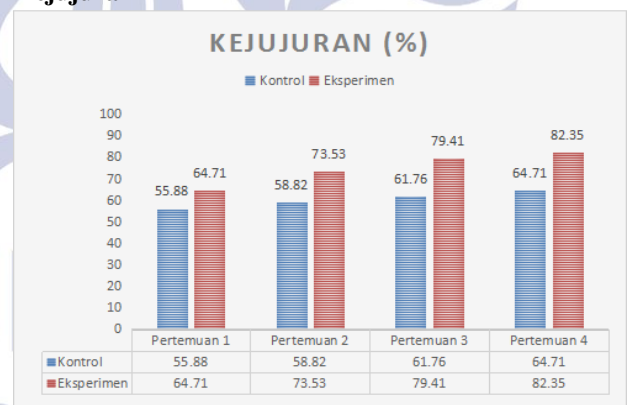
Disiplin



Grafik 1. Data Hasil Pengamatan Indikator Hadir Tepat Waktu

Berdasarkan grafik 1. di atas dapat diketahui untuk item disiplin dengan indikator kehadiran tepat waktu, kelompok eksperimen mendapatkan persentase yang stabil, dan kelompok kontrol mengalami kenaikan persentase di pertemuan 1 sampai 4. Namun jika kita memperhatikan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen bisa dikatakan lebih baik daripada kelompok kontrol, karena jumlah siswa yang hadir tepat waktu lebih banyak dibanding dengan kelompok kontrol.

Kejujuran

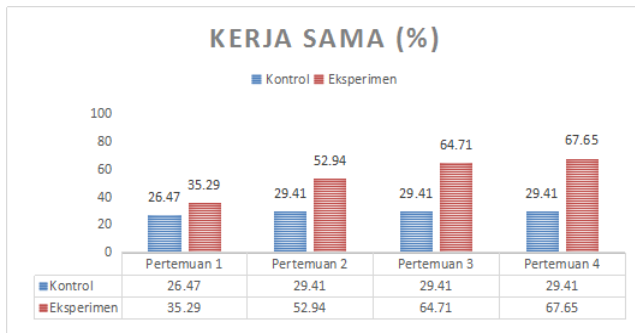


Grafik 2. Data Hasil Pengamatan Indikator Kejujuran

Berdasarkan grafik 2. di atas, dapat kita ketahui bahwa perilaku jujur yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terbilang meningkat. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 17,64 %, sedangkan pada kelompok kontrol mengalami kenaikan sebesar 8,83 %, hal itu banyak ditemukan karena siswa sudah memahami peraturan permainan yang berlaku sehingga mereka tidak melakukan kesalahan dan tidak jujur. Dari pemahaman siswa terkait peraturan permainan tersebut, mereka akan merespon dengan cepat ketika ada pemain lawan yang tidak jujur

sehingga pemain lawan tersebut akhirnya mengakui kesalahannya.

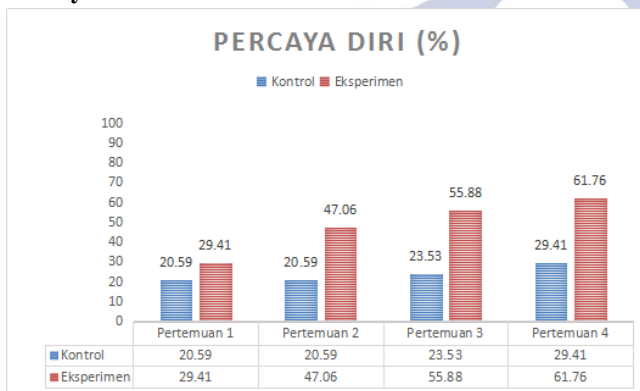
Kerja Sama



Grafik 3. Data Hasil Pengamatan Indikator Kerja Sama

Berdasarkan grafik 3. di atas dapat dijelaskan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki persentase relatif seimbang dalam indikator kerja sama, kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 32,36% sedangkan kelompok kontrol sebesar 2.94%, hal itu dapat di amati dalam beberapa kejadian ketika bola lepas dari tangkapan teman dengan sangat cepat teman yang lain segera mengambil dan di lempar ke pembakar. Ketika pemukul berusaha berlari melewati *honk*, ada beberapa teman yang memberi arahan untuk berhenti atau lanjut berlari dikarenakan sang pelari hanya fokus pada berlari dan menggapai *honk* tanpa melihat keadaan bola yang sudah di lempar. Dari hal itu, masing-masing tim lebih berhati-hati dalam melakukan tindakan. Sehingga terciptanya kerja sama lewat komunikasi lebih besar.

Percaya Diri

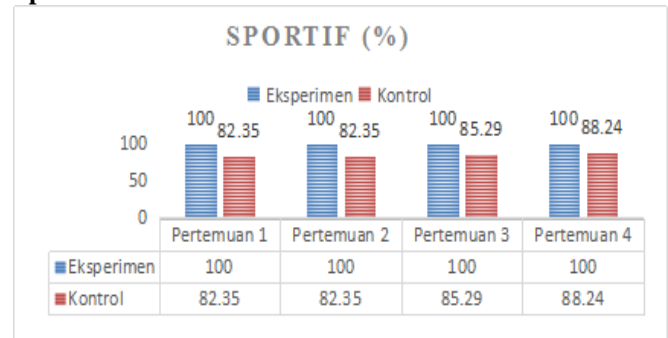


Grafik 4. Data Hasil Pengamatan Indikator Percaya Diri

Berdasarkan grafik 4. di atas, dapat kita ketahui bahwa dalam indikator tindakan percaya diri, perbedaan persentase antara kelompok kontrol dan eksperimen terlihat sangat menonjol. Kelompok eksperimen memiliki grafik persentase yang meningkat 32,35 %, sedangkan kelompok kontrol memiliki peningkatan

dengan nilai 8,82 %. Dalam pembelajaran peneliti selalu menekankan bahwa sangat dibutuhkan sikap percaya diri dalam melakukan tugas.

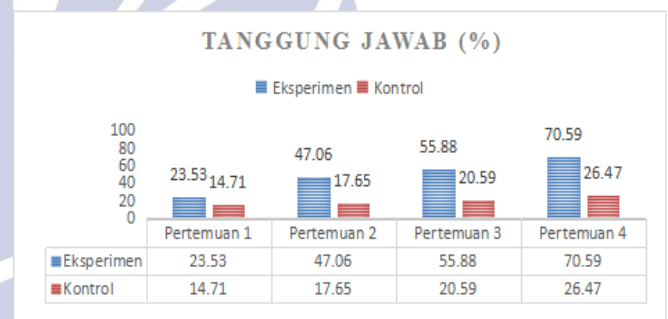
Sportif



Grafik 5. Data Hasil Pengamatan Indikator Sportif

Berdasarkan 5. di atas, tidak ada perbedaan yang berarti pada pertemuan 1 maupun pertemuan 4, dikarenakan semua siswa sangat sportif menerima kekalahan dan kemenangan, saling menghargai dan melakukan hukuman yang telah di sepakati bersama sebelum pertandingan.

Tanggung Jawab



Grafik 6. Data Hasil Pengamatan Indikator

Tanggung Jawab

Dari hasil grafik 6 di atas dapat di simpulkan bahwa terdapat kenaikan angka dalam indikator tanggung jawab dalam pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4. Hal tersebut sangat terlihat perbedaan ketika pertemuan 1 siswa yang sangat sulit mendapatkan poin dikarenakan belum bisa memukul dan belum paham betul bagaimana permainan ini seharusnya berlangsung. Hingga kemudian sampai di pertemuan ke empat siswa sangat antusias memainkan permainan dengan baik dan benar sehingga memperoleh kenaikan persentase pada indikator tanggung jawab yaitu memperoleh poin dalam permainan.

Dengan menerapkan permainan *slag ball* yang bermaksud mengupayakan peningkatan nilai-nilai karakter siswa yang belum pernah diberikan selama di sekolah tersebut, sehingga siswa begitu antusias dalam pelaksanaan. Tetapi juga disertai kebingungan dalam pelaksanaan permainan yang diterapkan sesuai

peraturan yang ada, banyak pelanggaran-pelanggaran yang terjadi sehingga membuat siswa yang melakukan pelanggaran begitu kesal dengan kesalahan yang dilakukannya. Meski begitu, siswa tetap bermain dan sangat bersemangat ketika pembelajaran, karena menurut mereka ini adalah pengalaman baru dengan permainan *slag ball* ini.

Pertemuan pertama, pembelajaran PJOK dimulai dengan permainan *slag ball* dengan waktu 2 x 20 menit untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Di pertemuan ini siswa mengalami kesulitan dalam melempar, memukul, dan berlari hinggap ke tiang hinggap. Masih banyak kesalahan dalam memukul dan hasil pukulan, kesalahan dalam melempar, kesalahan dalam berlari sehingga mengakibatkan terjadinya pelanggaran.

Ada banyak kejadian pelanggaran seperti pemain *offence* menginjak garis, tongkat keluar dari garis ruang tongkat, pemain pemukul tidak menyentuh tiang hinggap, namun kedua tim sangat sportif dengan apak keputusan wasit. Kedua kelompok eksperimen maupun kontrol mengikuti pembelajaran dengan semangat dan baik.

Pada pertemuan kedua siswa yang ada di kelompok eksperimen menjalani pertemuan kedua, semua siswa datang tepat waktu menuju ke lapangan tempat berlangsungnya pembelajaran. Pemberian perlakuan berupa pembelajaran keterampilan melempar, menangkap, memukul dan berlari dengan jarak 5 - 10 meter dengan berpasang-pasangan, siswa sangat disiplin dalam hal waktu. Guru memberikan waktu yang digunakan dengan sebaik mungkin. Pada pertemuan ini siswa melakukan tugas gerak dengan baik, akan tetapi masih banyak kesalahan. Pada perlakuan memukul dan berlari dibagi menjadi 2 (dua) kelompok besar berisikan 18 anak untuk bergiliran mengambil kesempatan memukul dan diakhiri dengan permainan *slag ball*. Dalam pelaksanaan perlakuan pertama ini siswa begitu disiplin dalam melakukan tugas gerak. Namun masih banyak dijumpai siswa yang gagal dalam melakukan tugas gerak. Sedangkan untuk kelompok kontrol melakukan pembelajaran di sekolah dengan perlakuan permainan gobak sodor dengan dipimpin oleh guru PJOK. Dalam kegiatan ini siswa kelompok kontrol sangat semangat dan antusias ketika permainan berlangsung.

Pertemuan ketiga adalah pemberian perlakuan yang ke 2 (dua) kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen melakukan keterampilan melempar, menangkap, memukul dan berlari. Untuk tugas gerak melempar dan menangkap diberi jarak 10 - 20 meter. Kemudian untuk tugas gerak memukul dan berlari dibagi 2 (dua) kelompok besar

berisikan 18 anak bergiliran mengambil kesempatan melakukannya dan diakhiri dengan permainan *slag ball*. Pertemuan keempat yaitu melakukan kegiatan pembelajaran permainan *slag ball* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Melakukan permainan *slag ball* dengan waktu permainan 2 x 20 menit yang diawali dengan pemanasan kemudian langsung melakukan kegiatan pertemuan terakhir. Terdapat banyak temuan-temuan di lapangan. Siswa kelompok kontrol yang mendapat kesulitan dalam pelaksanaan permainan, masih sering melanggar peraturan permainan yang menjadikan permainan kurang lancar karena harus sering berganti posisi dalam permainan. Dari beberapa temuan di atas, menjadi salah faktor yang mempengaruhi penelitian sehingga didapatkan hasil tidak ada pengaruh pembelajaran permainan *slag ball* terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa XI IPS 4 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bagus Setiawan (2012) dan Andri Kurniawan (2012) yang menggunakan variabel yang sama, dan pemberian permainan kecil pada saat pembelajaran, yang hasilnya yaitu tidak ada pengaruh permainan kecil terhadap nilai-nilai karakter siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan tidak adanya pengaruh diantaranya terkait dengan jenis permainan yang digunakan dalam penelitian, pada saat pembelajaran permainan yang digunakan dengan permainan yang dilakukan penelitian ini tentunya hal ini mempengaruhi hasil yang berbeda meskipun telah dilakukan *treatment*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penerapan permainan *slag ball* efektif dalam membentuk nilai-nilai karakter siswa pada aspek disiplin, jujur, kerja sama, percaya diri, sportif, dan tanggung jawab.
2. Besarnya persentase kenaikan pada nilai-nilai karakter siswa yaitu:
 - a. Nilai-nilai karakter siswa pada disiplin sebesar 32,36 %
 - b. Nilai-nilai karakter siswa pada jujur sebesar 17,64 %
 - c. Nilai-nilai karakter siswa pada kerja sama sebesar 32,36 %
 - d. Nilai-nilai karakter siswa pada percaya diri sebesar 32,36 %
 - e. Nilai-nilai karakter siswa pada sportif sebesar 0% dari 100%

- f. Nilai-nilai karakter siswa pada tanggung jawab sebesar 47,06%

Olahraga dan Kesehatan. Skripsi, PPs Universitas Negeri Surabaya.

Laal, M., Laal, A. (2012) Lifelong learning; elements. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 47: 1562 – 1566.

Saran

Dengan diperoleh hasil yang demikian, peneliti memberikan saran setelah melakukan penelitian dan mengetahui hasil data yang sudah dianalisis dalam pembahasan berikut :

1. Bagi guru PJOK agar dapat memberikan
2. pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan banyak menggunakan permainan-permainan atau yang dimodifikasi agar siswa lebih menunjukkan nilai-nilai karakter yang diharapkan khususnya dalam pembelajaran PJOK.
3. Bagi siswa setelah diberikan perlakuan dalam permainan *slag ball* dengan menggunakan beberapa model perlakuan dapat dilihat peningkatan baik dari segi teknik maupun sikap yang positif. Dengan dampak yang baik melalui permainan *slag ball* ini diharapkan bisa diaplikasikan dalam pembelajaran lainnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya lebih banyak mencari referensi dari buku dan penelitian terdahulu, juga bisa melakukan penelitian dengan sampel yang berlebih.

DAFTAR PUSTAKA

- Doty, Joseph (2006) Sports Build Character?!, *Journal of College and Character*, 7(3): 1-6.
- Hartati, S.C.Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Novianti, Nita. (2017). Teaching Character Education to College Students Using Bildungsromans. *International Journal of Education*, 10(4): 255-272.
- Maksum, Ali. (2018). *Metode Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas: Jakarta.
- Setiawan, Bagus. (2012). *Pengaruh Permainan Slagball Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Skripsi, PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Kamaruddin, S.A. (2012). Character Education and Students Social Behavior. *Journal of Education and Learning*, 6(4): 223-230.
- Kurniawan, Andri. (2012). *Pengaruh Permainan Slagball Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*